™

ザーク レジェンド スペシャル

ザーク レジェンド スペシャル

商品紹介

ザークレジェンドは、X68000・FM-TOWNSに搭載されている

スプライトとほぼ同等な機能をソフトウェアーで実現し

それにより従来のPC9801では実現できなかった

なめらかな動きが可能になりました。

又、作曲家の中村泰士先生の作曲で従来になかったステージ音楽が実現し

子供から大人までが楽しめる商品です。

ザークのマップは、現在発売しているゲームよりも

巨大なマップを作り出しています。

music by
Yasushi
NAKAMURA

CONTENTS

■もくじ

ゲームを始める前に……….

本製品は，購入直後のままのディスクでは起動することは出来ません。
以下に説明する，手順でゲームディスクを作成してください。

必要なもの

- 日本語MS-DOSシステムディスク（NEC純正のもの）Ver2.11以上

※MS-DOSは，マイクロソフトの登録商標です。

- 本商品のゲームディスクとシナリオディスク。

MS-DOSシステムの組込み方

①ディスプレイなどの周辺装置の電源を入れた後，本体の電源を入れて下さい。

②ドライブA（1）にMS-DOSのシステムディスクを入れてリセットボタンを押して下さい。

③ドライブB（2）に，シナリオディスクをお入れ下さい。

④MS-DOSのプロンプト（A>）が表示された状態で下記のとおり入力して下さい。

A>B:SCOPY

上記の通り入力が実行されますとメッセージが画面上に表示されます。
後は、画面の指示に従がって下さい。

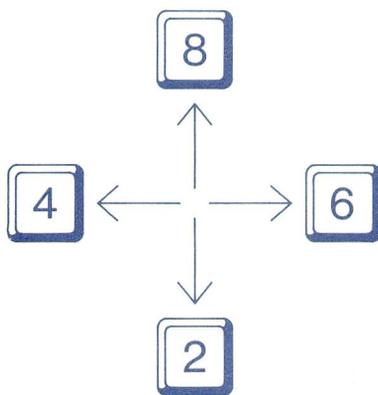
⑤以上で，ゲームディスク作成は終了です。

ゲームスタート

■PC9801版のユーザーの方に………

MS-DOSSYSを組込み後，ゲームディスクを1ドライブに，Aディスクを2ドライブに挿入してリセットを押して下さい。
後は、画面の指示に従がって下さい。

■X68000版のユーザーの方に………

ハードディスクを搭載の方に
OP1を押しながら起ち上げてください。
後は、画面の指示に従がって下さい。

操作方法

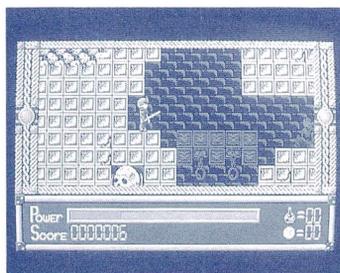
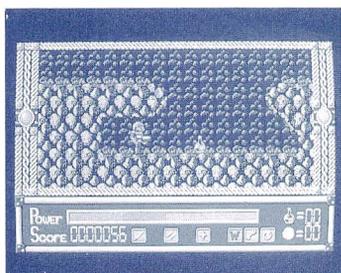
【移動】

歩く　6…………右向き
　　　　4…………左向き

走る　6+8……右向き
　　　　4+8……左向き

ジャンプ

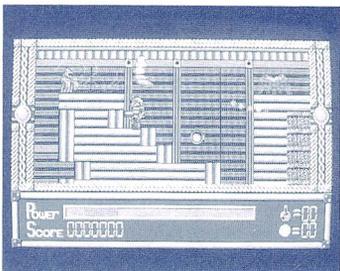
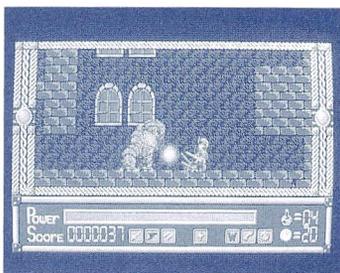
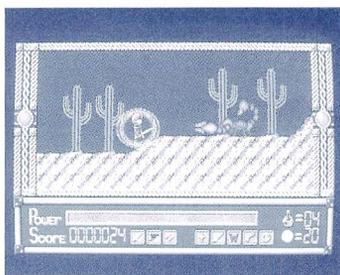
Z………………上向き
Z+8…………上向きハイジャンプ
Z+6…………右ジャンプ
Z+4…………左ジャンプ
Z+6+8……右ハイジャンプ
Z+4+8……左ハイジャンプ

※2のキーは、攻撃をしゃがんで避けたりすることができる。

【攻撃】

Xのキーを押すと攻撃ざ出来ます。
(攻撃は,ヘンシンまたはアイテムで何種類かの変化があります。)

ノーマル剣	X……………	通常攻撃
	X+8……	上攻撃
短剣	X……………	通常攻撃
	X+8……	上攻撃
連射銃	X……………	通常攻撃
	X+8……	上攻撃

攻撃内容

剣は、アクションで短剣・連射銃はシューティング要素が有ります。

【アイテム】

■アイテムの選択

ESCを押すとアイテム表示の枠が点滅しますので4と6で移動してZまたはXのキーを決定して下さい。
キャンセルはESCをもう一度押して下さい。

〈表示パネル例〉

Power ［パワーメーター/MAXメーター］ 99

Score 9999999 ［アイテム表示］ 99

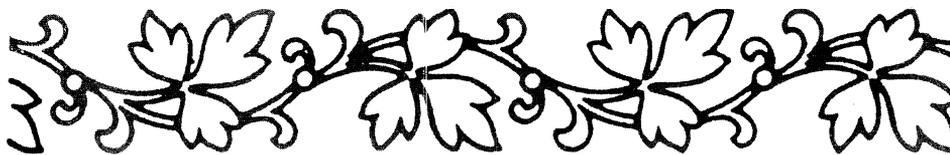
【セーブ・ロード】

セーブ・ロードは、ステージの移動時にESCを押すと表示パネルが切り替わります。

〈表示パネル例〉

ロード	記録1	記録2	記録3
セーブ	W1－1	W1－1	W1－1

選択は、8・2でセーブかロードを選び、4・6で記録番号選択し、Zまたは Xキーで決定してください。ESCを押すとキャンセルになります。

ザークの世界に付いて……

西暦×××年、

地球の北部に位置する大国(オルグ)に起きた異様な？？？？物語である。

平和で繁栄を極めたオルグ国に、大魔王ザークの魔手が忍びより

暗黒の世界の始まりを告げた……。

老婆(ジョルジュ女王)に死神が宿ったのは、

アンドレアが16回目の誕生日の朝を向かえた蒸し暑い朝方のことであった。

洞窟の前でいつもの剣の稽古の最中に

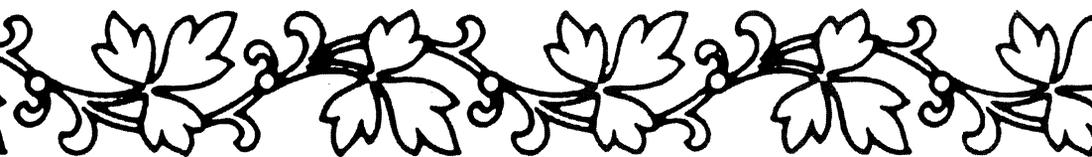
老婆の声が洞窟の中から聞こえてきた。

アンドレアが気になって老婆に近づいてみると

今にも息を引き取るような様子であった。

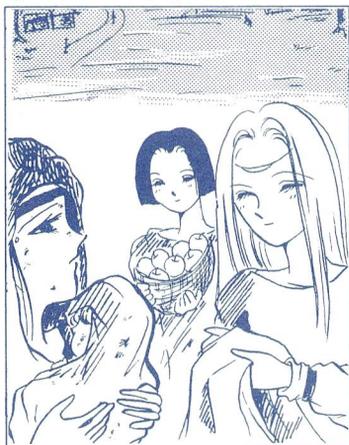
老婆は自分が息を引き取る前にアンドレアの生い立ちを話し、

息を引き取った。

物語

………時のオルグ国の長、ロイ国王は民の労を慈愛によって支え、ときに勇敢で第三国からの浸入者を自らの手で戦い国を守るなど、民あっての国家であることを信条としていた。近隣諸国からの多くの逃亡者が競ってオルグ国へ侵入してきたときも、食糧や水に加え、家屋を立てる土地までも与えて周囲の重将たちを驚かせた。勇敢で慈愛に溢れた国王であった。そんなロイ国王の唯一の悩みは後継者になる男子が誕生しないことにあった。

ジョルジョ女王との間に6人の子供を設けたが、いずれも姫たちでジョルジュ女王が懐妊する度に男子誕生を祈った。周囲の重将たちや民たちの望みもまた同様で後継者となる男子誕生の声を1日も早く聞きたいと願っていた。事件はその後継者問題を発して起こった。ジョルジュ女王は6人目の姫を出産してまもなく床に伏せてしまった。肉体的原因によるものでなく精神的苦痛からなるノイローゼ状態であった。

そのことを機にロイ国王は第一王女パトラ姫と側近の1人勇者アテナとを婚約させ、アテナを後継者とすることを決めた。アテナはジョルジュ女王とは従姉妹の関係にありロイ国王の信任も厚かった。重将たちの半分はこの決定に不満を持っていた。

民たちの多くもまた男子誕生を依然として望み、むしろジョルジュ女王に問題があることを囁きはじめるようになった。そんな頃1人の祈祷師キビと名乗る者が国王に会見を求めてきた。キビはオルグ国の祈祷師の代表として参上したことを告げ、ジョルジュ女王には魔物が宿っていると言った。魔物は男子誕生を阻むだけでなく、やがてはこの国を滅ぼしてしまうだろうと言い、国王の怒りをかった。

キビはまた新しい王女を迎えることも進言した。ロイ国王は席を立ち、キビにすぐさま退場を命じた。立ち会った重将の中にはキビの説に同意する者もいた。民の多く

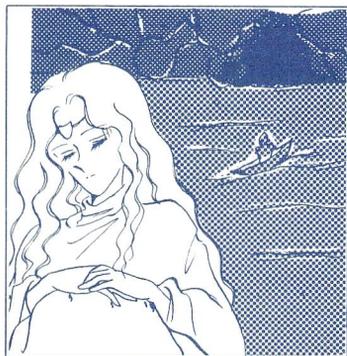
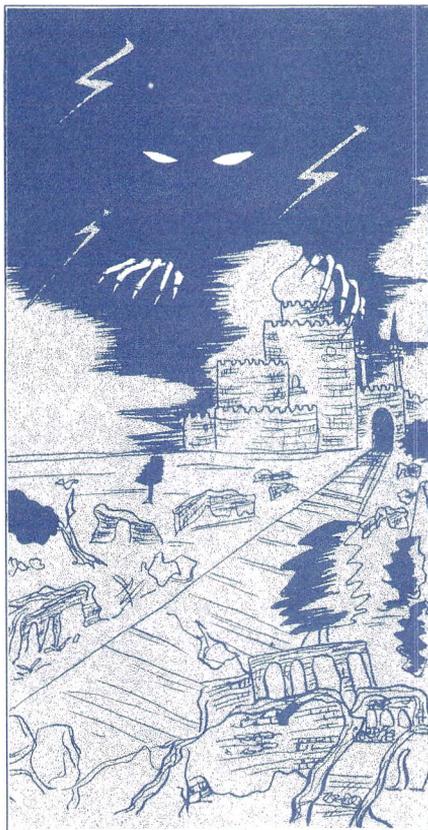
はキビの説が真実であると考えるようになっていた。その後、次々とジョルジュ女王に関する怪情報が流れ、アテナもまた困惑の渦中にいた。国王の決断によってジョルジュ女王は火あぶりの刑だけは免れたが、言われなき流罪の刑を負わされ未踏の地「聖なる湖」の中の孤島へ流されていった。アテナはやはり後継者になることを辞退し、若き賢者ヨハネルだけを伴って修行の旅に出た。アテナ27才の春のことであった。８才を過ぎたばかりの可愛いい婚約者パトラ姫の深い哀しみは、城壁から身を乗りだしてアテナの名を絶叫するだけで終わらなかった。母ジョルジュを追放したのはロイ国王のせいと考え、アテナとの別れもまた国王のせいだと思い込むようになっていた。

その後アテナと劇的な再会を果たすまで、パトラ姫は自分の部屋から一歩も出ることはなかった。ロイ国王はアテナの妹で、ジョルジュと従姉妹の関係にあったアンを新しい女王に迎えた。アンはかつてロイ国王がジョルジュと結ばれたとき深い哀しみの中にいた。

当時、国王との結婚相手はアンが最有力候補と言われていた。しかし国王はジョルジュを選択された。理由は簡単なことであった。アンは当時まだ11才、ジョルジュは19才であった。アンの美貌は重将たちや民たちから羨望された。

新しい女王の誕生に誰一人として異論を唱える者はいなかった。国家的祝福の中でロイ国王は二人目の妻を迎えた。

アンはやがて懐妊し、真夏の太陽が差し込む苛立つほど熱い中で男子を産んだ。国王とアン王女の愛の中で産まれたので「アンドレア」と名付けた。

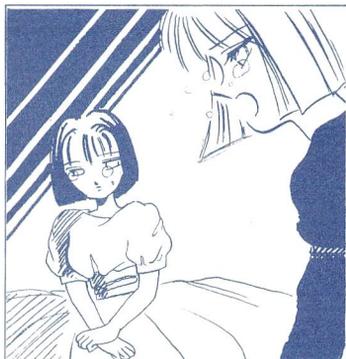
アンドレアの誕生は王宮だけでなく、国中が祝福がしていたが、突然激しい雷音と共に大雨が国中を襲った。周辺の大木に雷が落ち、川はまたたく間に増水し、村を洪水が襲い、家屋が次々と押し流されていった。一瞬のうちに修羅と化したオルグ国は低く立ちこめた真っ黒い雲の中で闇の世界へ誘導されているかのようであった。

オルグ国に大魔王ザークの魔手がのびてきた。アテナとヨハネルが国王らを救い出すべく城内に入ったときは、常駐する重将たちや進入してきた賊や民たちで混乱し、誰一人として国王や姫たちや、誕生したばかりの王子を気遣う者はいなかった。城内の奥の部屋で狂気となったロイ国王をヨハネルが見つけた。

アテナは城壁近くの金銀倉庫の前で狂った民や賊を相手に剣を振るい威嚇をしていた。国王が見つかった！というヨハネルの甲高い声がアテナの耳に届いたとき賊たちの数人がアテナによって倒され、残りの者たちも既に退散した後だった。

アテナがヨハネルの声に導かれて入った部屋には狂人と化した哀れなロイ国王の姿があった。背中を丸め、しきりに脅えながら赤子を抱いたまま決して離そうとはしなかった。

アテナはヨハネルに国王の着替えを命じ、国王から強引に赤子を奪い取って自らの手で抱きかかえた。この子こそが真しくオルグ国の王子であり、妹アンの子供アンドレアに違いないと思った。叔父アテナとアンドレアの初めての出会であった。

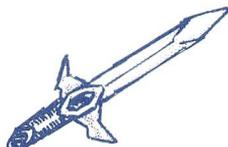
祈祷師ガリレが住み家とする聖なる湖近くの洞窟へ向かう途中、賊と化した民たちにアテナらが襲われ、一瞬の隙にロイ国王が命を奪われた。賊の剣先はアンドレアに向けられたものだった。途中聖なる森近くの村に立ちより長に頼んで国王を葬ることにした。

アテラらが聞いた噂の通り、やはりこの村でも若者たちや、家や幼子までもが次々と行方不明となっていた。城の中を隅々まで捜し回ったが姫らの姿はどこにもなかったことを考えると、やはりこれは偶然ではなく魔の手によってつれさられたと思う方が自然であった。

祈祷師ガリレは、いまや王子を救う場所は聖なる湖の中の孤島以外ないと断言した。聖なる湖の神の力にはいかなる大魔王ザークといえども手が出せない、というのが理由であった。アテナはガリレの教示に従い、自らの右腕と左眼を湖の神に捧げることで無事孤島へ辿りつき、あのジョルジュ女王と再会をはたした。ガリレが言った通り、ジョルジュ王女は姿こそ老婆のようであったが無事で元気な様子であった。ガリレもまた左足を犠牲にしてジョルジュを無事孤島に流し、その後も湖近くに住み家を陣取りジョルジュを守りながら今日に至っていた。

幾年月が過ぎ、幼い時からアンドレアは勇者アテナ・ヨハネルの手により厳しい鍛錬が続いた。その後アンドレアが島に来て16年の歳月が過ぎようとしていた。

蒸し暑い真夏の朝方いつものようにアンドレアは剣の稽古をしている時に悲しい出来事があった。老婆（ジョルジュ女王）に死神が宿った。

老婆が息を引き取る前にアンドレアの生い立ちを話しアンドレアは自分がオルグ国の王子であり、オルグ国は16年前からザークの魔手により廃虚に変えられ又、母・姉達がザークの手により連れさられたことを知ったのであった。宿敵ザークの手から母・姉達を救うために、アンドレアの果てしない戦いが今始まろうとしている……………………!!。

アイテム・装備の紹介

鎧

全装備中、最もバランスのとれた装備。
また、アンドレアが最初から装備している物でもある。

連射銃

武器の中で、最大級の破壊力を持つが弾数が少なく直線的な攻撃しか出来ないのが欠点。最高3連射まで出来る。

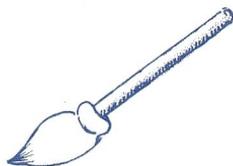
短剣

破壊力は小さいが、弧を描くように飛んで行くので、他の武器では狙いづらい場所の敵を、離れたところから攻撃ができる。
しかし、剣の本数に制限があるのと軽装のため受けるダメージが大きい難点。

バリア

アンドレアの回りに光の壁を作り出し、あらゆる攻撃を跳ね返し、また触れた魔物には強大なダメージを与える。

法衣

聖なるシンボルを天にかざすことで、神の力によりあらゆるダメージから身を守り、自在に空を飛ぶことが出来るようになる。しかし、神の力であるが故に敵を倒すことが出来ず、また邪悪な力の影響で短時間でその効果はうすれ、シンボルは砕け散ってしまう。

魔法のほうき

魔法の力により、しばらくの間、自在に空を飛びまわることが出来るようになる。余り高いところまで飛んで行くと、その効果が切れた時、手痛いダメージを受けることになる。

魔法のじゅうたん

遥か昔に、偉大な魔導士により作られたと言う品。これを使うことによりどこでも好きな所へ戻ることが出来る。

黄金のキー

魔王により封じられた封印をとくために必要。

コイン

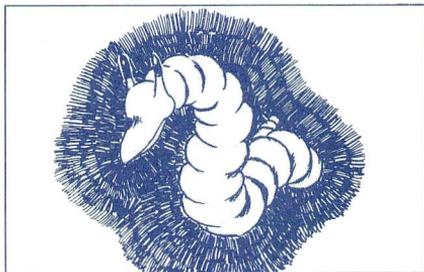
地獄の沙汰も金しだいと言うように、持っていると何か役に立つ。

命のしずく

邪悪な力により、薄れ散っていたと言われる聖なる生水。
これを飲むことによりパワーが増える。
命の雫は、魔物により瓶に詰められた物や球体で見つかる物がある。

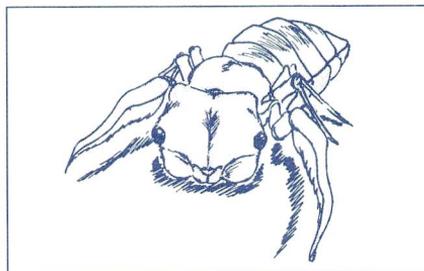
ラッキージュエル

宝石のように見えるが、実は魔力が固められた物で取ることにより、いままで無かった物が出現したり、仕掛が動き始めたりするらしい。

モンスター紹介

バーミン

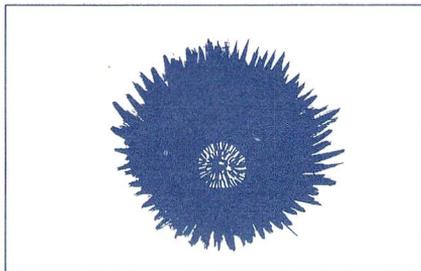
魔王に産み出された中でも、下等な魔物。しかし、その攻撃力はかなりの物があり、決してあなどる事は出来ない。

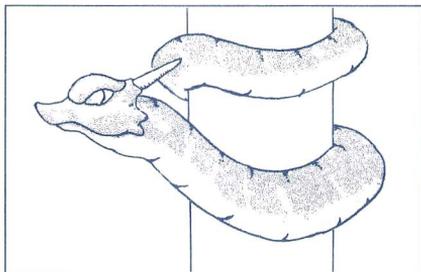
ベボン

外見とは裏腹に、非常に狂暴な魔物。全身すべて筋肉と言っても過言では無く、そこから産みだされる強力な蹴りで獲物を襲う。

ディキング

ふだんはサナギの状態で寝ているが、ひとたび人間が近づくと巨大な鎌をふりかざしながら、襲いかかってくる。

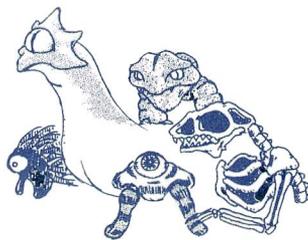
バドル

魔王に魂を売った人間のなれの果て。そのフードの下の顔は、精気を抜かれ、まるで死人のようだと言われているが、それを確かめた者はだれもいない。

ポイド

元々は、湖に住む巨大な生物(貝)であったが、魔王の魔力により空を漂う魔物にされている。
その体の中には無数のスライムが、潜んでいるらしい。

バーミンドラゴン

魔王のきまぐれで、バーミンが変身させられた魔物。
その力は、元の姿からは想像出来ないほど強大で、アンドレアにとって、最大級の敵になるであろう。

セバル

※上記のモンスターは一部です。
後はゲームをしてお楽しみ下さい。

ユーザーサポート

■ソフトが動作しないとき

①画面が真っ黒で何も表示されないとき

→ ディスプレイの電源はonになっていますか?

→ ディスプレイのケーブルはしっかりとつながっていますか?

→ 画面の明るさは適切な調整をしていますか?

②音が鳴らないとき

→ サウンドボードはついていますか?

→ サウンドボードのボリュームは適切ですか?

③ゲームが起動しないとき

→ メモリが640kバイト以上ありますか?

→ 電源はonになっていますか?

→ MS-DOSシステムを組み込みましたか?

(ゲームを始める前にを参照してください)

- 以上の事を確かめた上でうまく行かない場合は，機種・周辺機器・製品の確認をして，弊社のユーザーサポートまでご連絡ください。
- 尚，ゲームの性質上の解法に付いてのお問い合わせは誠に勝手ながらお断りさせて頂きます。

(ユーザーサポート受付時間)

AM10:30〜PM4:00(土,日曜日,祝日は除きます)

TEL 06(561)2215

発売・開発:マキシマ